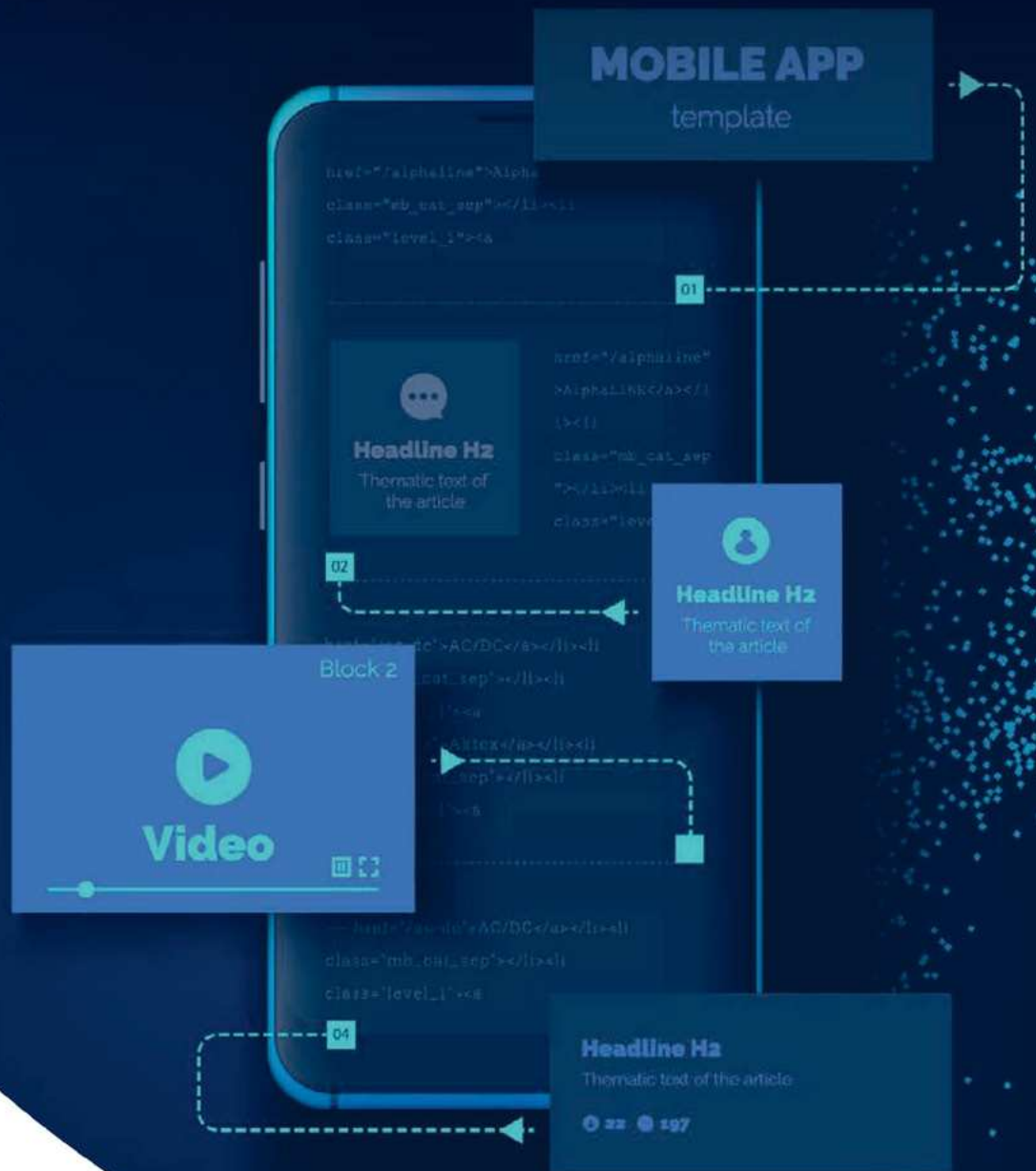


UX/UI



המרכז הבינלאומי
ללימודי הייטק וחדשנות

בחסות
האוניברסיטה הפתוחה
מערך לימודי החוץ



UX/UI Course

תיאור המסלול

הקורס מכשיר את הסטודנטים להיות מאפייני חווית משתמש (UX architect) ומעצבי חווית משתמש (UI). תחום עיצוב ואפיון חווית המשתמש, הוא תחום הדרוש בתעשיית ההי-טק לאפיון, תכנון ושיפור תוכנות, אפליקציות ואתרים. אנשי ה-UX/UI עובדים מול היזמים והצד העסקי, כדי לתכנן מוצרים דיגיטליים, כך שיתאימו הן לצרכי הלקוח והן לצרכי העסק.

בהמשך, אנשי ה-UX/UI, מסייעים בהתאמת המוצר לתפיסה של המשתמשים, ויוצרים ממשק אסתטי כדי ליצור מראה שימשוך את המשתמשים.

לאחר פיתוח המוצר, אנשי ה-UX/UI עובדים מול צוותי הפיתוח כדי לשפר את המוצר ולהתאימו לצרכי המשתמשים ולמודל הכלכלי של החברה. הקורס מבוסס עבודה מעשית, והתנסויות רבות. בסוף הקורס, הסטודנטים יוצאים עם תיק עבודות, ועם התנסות עם פרויקטים מהתעשייה¹.

מפרט טכני מינימלי למחשב:

- כונן אחסון 512 SSD
- מסך 14" לפחות
- מעבד i5 דור 8 ומעלה
- זיכרון 16 GB



חשוב לדעת

היקף השעות:

240 שעות לימוד אקדמיות + 200 שעות עבודה עצמית על פרויקטים.

קהל יעד:

הקורס מתאים לסטודנטים חסרי רקע המעוניינים להשתלב בעולם העיצוב והאפיון של ממשקי משתמש. קיים יתרון לבעלי רקע בעיצוב או בעלי רקע בעולם ההייטק.

דרישות קדם:

- אנגלית ברמה טובה, בעיקר לצורך קריאה
- יכולות טכניות ויכולת לעבוד עם תוכנות שונות.
- התמדה, נכונות להשקעה של זמן ויכולות לעבוד בצורה עצמאית

שינוח הלימוד:

הקורס יועבר בשיטה חדשנית המשלבת פרויקטים אישיים וקבוצתיים, למידה משותפת ומחקר אישי. במהלך הקורס המרצים יציגו עקרונות תיאורטיים של החשיבה על UX ועיצוב והסטודנטים יערכו פרויקטי מחקר בהם הם יישמו את העקרונות, יחקרו את השפעתם על משתמשים ויפיקו ביחד לקחים. לקראת השליש האחרון של הקורס, הסטודנטים ינהלו פרויקטים עם יזמים וסטרטאפים², כדי לרכוש ניסיון מעשי. הסטודנטים המצטיינים ישולבו בסטרטאפים המובילים, במטרה לסייע להם להתקבל לאותם סטרטאפים. יושם דגש על הכנת תיקי עבודות וצבירת ניסיון בתעשייה, שיסייע לבוגרים להתקבל למשרה הראשונה. מרכז ההשמה של המכללה בשיתוף מרציי הקורס, יסייעו לסטודנטים להתקבל לעבודה. שיטה זו עוברת מהצד התיאורטי לצד המעשי תוך כדי הקורס, משלבת בין חשיבה על תיאוריות לבין יישומן בעולם האמיתי. הקורס עוסק בנושאים הרלוונטיים ביותר לשוק העבודה ומועבר על יד המרצים המובילים בתעשייה.

תוכנות:

אנו עובדים עם התוכנות המקובלות בשוק. תוכנות אלו משתנות מידי מפעם לפעם כיון שהתכונות בשוק משתנות גם הן. אנו מעודדים את הסטודנטים להיות מסוגלים ללמוד תוכנות שונות בעצמם. במהלך הקורס אנו נעשה שימוש נרחב בתכנות Figma ו-Draw.io ונלמד את הבסיס לשימוש ב-GOOGLE ANALYTICS.

זכאות לתעודת גמר מטעם מכללת iNT:

קבלת תעודת בוגר מסלול מטעם המכללה מותנת בהשתתפות בלפחות 85% מהשיעורים ומעבר כל המבחנים בציון עובר בנוסף לעמידה בתקנון הלימודים.

2 בהתאם ליכולות הסטודנטים, ולמציאת סטרטאפים שיסייעו להשתתף בפרויקט.

UX\UI Course

פרויקט לתעשייה

במסגרת תוכנית הלימודים תוכלו להצטרף ל"פרוייקט בתעשייה" שנעשה בשיתוף פעולה עם סטארט-אפים, חברות ומזמים מובילים בתעשיית ההיי-טק, בו תגישו תוצר טכנולוגי מוגמר - משלב הרעיון ועד הפיתוח בפועל בחסות מרצים מנוסים שילוו את כל התהליך. מיזם זה יעניק לכם ניסיון מוכח בתכנון והבנה של פרוייקט, התמודדות עם אתגרים ומצבים מורכבים שעולים מן השטח, וחשיפה לגיוס והעסקה פוטנציאלית עבור סטודנטים המפגינים יכולות גבוהות תוך כדי עבודה פעילה פרוייקט

* כפוף להמלצת המרצה ובגיוס חברה מתאימה לשת"פ

UX\UI Course

מודול 1 - מבוא

תכנית לימודים

- מבוא לחוויית משתמש - UX
- מבוא לעיצוב - UI
- מבוא לניהול מוצר - Product
- סוגים שונים של מעסיקים (סטרטאפים, סטודיו UX, ותאגידים) והשוני בהתנהלות של כל אחד מהם
- תוכנות לניהול משימות
- פוליטיקות פנימיות
- Agile-MVP

UX/UI Course

תכנית לימודים

מודול 2 - אסטרטגיה

• מה זה מוצר - צורך ופתרון, קהל יעד, מודל רווח מסוים ומיתוג

• שאלות

- מה הצורך (היכולת למצוא צורך אמיתי בעולם האמיתי)?
- של מי הצורך?
- < ראיונות ותצפיות
- > (שאלונים וקבוצות מיקוד והבעיות שלהם)
- מודל כלכלי
- חקר שוק
- > גודל השוק
- > מתחרים
- > תכונות (features) מנצחים
- > desk research - מחקר מתחרים.
- חקר stakeholders - בעלי עניין (עובדים, הנהלה, משקיעים).

• טכנולוגיה

- Web -
- Native -
- PWA -
- Software -
- Bandwidth and file sizes -
- Spinner -

המכללה שומרת לעצמה את הזכות לערוך מעת לעת, לפי שיקול דעתה, שינויים בתכנית הלימודים, היקף שעות הלימוד, טגל המדרו יכיס וכד', ולא יראו בכל מידע המפוזר הדפי מידע של המכללה כהתחייבות כלשהי מצד המכללה.



UX/UI Course

מודול 3 - Scope

תכנית לימודים

סיכום

- פרסונות, ככלי תיווך
- פתרון
- user journey של אפליקציות אחרות
- user story / user case study
- user journey - user flow
- features
- תוכן
- תמונות
- וידאו
- טקסט
- לוגו
- אינטגרציות עם data
- PRD (for MVP)

המכללה שומרת לעצמה את הזכות לערוך מעת לעת, לפי שיקול דעתה, שינויים בתכנית הלימודים, היקף שעות הלימוד, סגל המדור יכיס וכו', ולא יראו בכל מידע המפוזר הדפי מידע של המכללה כהתחייבות כלשהי מצד המכללה.

UX/UI Course

מודול 4 - IA/structure

תכנית לימודים

- תכנון ארכיטקטורה

- מודלים לסידור

 - מובייל

 - דסקטופ

- ניווט

 - מובייל

 - דסקטופ

 - אנימציות ניווט

- יוריסטיקות של FLOW/SCREEN FLOW

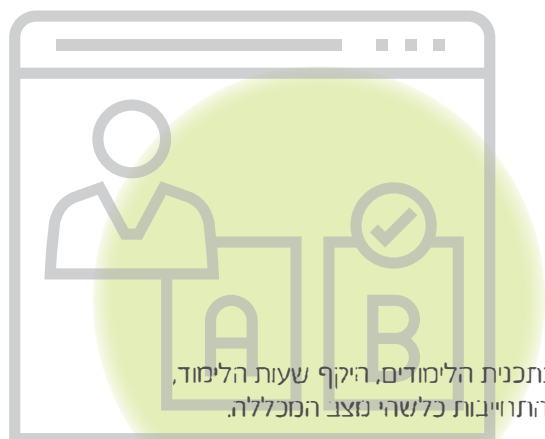
 - פלאו מסכים (ב-FigJam/Flow IO)

UX/UI Course

מודול 5 - wireframes/skeleton

תכנית לימודים

- יסודות הפיגמה
- Usability testing
- חוקים לסידור המסך
- Mobile interactions
- Human Computer Interactions
- Fitss' law
- חוקי הסריקה
- טקסט - F
- סריקה מהירה - Z
- סריקת תמונות
- Hicks law
- פשוט <
- תלוי מומחיות <



המכללה שומרת לעצמה את הזכות לערוך מעת לעת, לפי שיקול דעתה, שינויים בתכנית הלימודים, היקף שעות הלימוד, טגל המדרו יכיס וכו', ולא יראו בכל מידע המפוזר הדפי מידע של המכללה כהתחייבות כלשהי מצד המכללה.

UX/UI Course

מודול 5 - wireframes/skeleton

תכנית לימודים

- אלמנטים מסדרים

 - גלריות

 - מגירות

 - טאבים

 - האמבורגר

 - רשימות

- גשטלאט

- טקסטים

- States - התארגנות מחדש של האפליקציה בהתאם לקלט המשתמש

UX/UI Course

מודול 6 - Design/UI

תכנית לימודים

- חשיבות האסתטיקה
- חוקי האסתטיקה
 - שוויון
 - פשטות
 - הרמוניה
 - קומפוזיציה
 - תורות הצבעים
 - טיפוגרפיה
 - היררכיה ויזואלית
 - טקסט
 - צבעים
 - אנימציות
 - תמונות
 - איקונוגרפיה
- מוד: dark/light
- תהליך החשיבה על העיצוב - design methods
- נגישות
- Design systems
- Material design
- iOS

המכללה שומרת לעצמה את הזכות לערוך מעת לעת, לפי שיקול דעתה, שינויים בתכנית הלימודים, היקף שעות הלימוד, טגל המדרו יכיתס וכד', ולא יראו בכל מידע המפווט הדפי מידע של המכללה כהתחייבות כלשהי מצב המכללה.



UX/UI Course

מודול 7 - Analytics

תכנית לימודים

- Google analytics
- Hotjar/SmartLook

מודול 8

תכנית לימודים

- פרויקטים אישיים
- פרויקט קבוצתי לתעשייה³

3. הסטודנטים בעלי יכולות טובות, משולבים בפרויקטים בתעשייה, וצוברים ניסיון מעשי (בהתאם להסכמת הסטרטאפים להשתתף בפרויקט ולקבל סטודנטים).

המכללה שומרת לעצמה את הזכות לערוך מעת לעת, לפי שיקול דעתה, שינויים בתכנית הלימודים, היקף שעות הלימוד, סגל המדרו יכית וכד', ולא יראו בכל מידע המפוזר הדפי מידע של המכללה כהתחייבות כלשהי מצד המכללה.



INT

המרכז הבינלאומי
ללימודי הייטק וחדשנות

בחסות
האוניברסיטה הפתוחה
מערך לימודי החוץ 

* 6377

מתקדמים
לקריירה בהייטק



Microsoft Partner
Gold Learning



תל אביב
רחוב המרץ 2

